

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan aplikasi penawaran serta pengembangan produk menggunakan media web berkembang pesat akhir-akhir ini. Aplikasi penawaran online merupakan salah satu inovasi yang banyak dimanfaatkan oleh perusahaan. Dengan memanfaatkan aplikasi transaksi elektronik, pengusaha dapat mengangkat barangnya ke pelanggan secara efektif. Pembeli juga puas mendapatkan data tentang barang yang dijual pengusaha tanpa kendala. (Andipradana & Dwi Hartomo, 2021)

Lini bisnis yang baik harus dapat menampilkan diri dan produk yang dijual sehingga pembeli dapat mengetahuinya, sehingga omzet penjualan meningkat seiring dengan peningkatan pelanggan tambahan, dengan web data informasi tentang toko akan lebih mudah bagi masyarakat umum untuk mencakupnya. (Kusnadi & Supiandi, 2021)

Toko sembako adalah toko penjual kebutuhan harian, salah satunya makanan. Kerangka transaksi yang saat ini digunakan merupakan kerangka kebiasaan yang mengharapkan pembeli langsung datang ke grosir Sembako untuk mengetahui barang yang ditawarkan. Kerangka kerja ini menghabiskan waktu pelanggan dan mempersulit pembeli untuk mendapatkan data detail barang dan biaya yang ditawarkan. Keterbatasan yang sering terjadi dalam siklus transaksi adalah keharusan jarak dan waktu, menyebabkan tidak adanya kemahiran. Pangan merupakan kebutuhan mendasar masyarakat dan merupakan hal utama sebagai proporsi kemakmuran manusia. Ini memberi kami ide rencana yang memungkinkan kami berdagang makanan melalui web, dan pembeli dapat bertransaksi tanpa perlu lagi antre. (Mukhti & Malabay, 2022)

Memasuki perdagangan bebas pada era sekarang pasar bebas tentu dibutuhkan suatu sistem dan strategi yang modern agar produk yang dipasarkan dapat bersaing dengan pasar global. Teknologi Internet berkembang menjadi alat bantu yang dapat menyediakan informasi dan juga dapat mengolah informasi. Internet menjadi media yang diandalkan untuk penyebaran informasi semua aktifitas di semua bidang. Saat ini sistem penjualan secara tradisional mulai ditinggalkan dan digantikan dengan sistem penjualan yang berbasis website. (Sunggono et al., 2022)

Inovasi umumnya memupuk secara konsisten. Selain itu, inovasi terus digunakan oleh setiap asosiasi atau organisasi dalam melakukan pamerannya untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu inovasi yang sering digunakan adalah aplikasi penawaran. Aplikasi transaksi memiliki kemampuan sebagai mekanisme untuk mengumpulkan, menangani dan menyimpan informasi dalam struktur yang terkomputerisasi. Memanfaatkan aplikasi bisnis dapat menghemat waktu dan meningkatkan informasi. (Galuh Indah Maharani et al., 2022)

Scrum adalah suatu struktur yang dapat menumbuhkan suatu item yang membingungkan, dimana visi Scrum adalah membuat item yang bernilai tinggi dalam hal imajinasi dan efisiensi. Scrum bergantung pada hipotesis kontrol eksperimental yang disebut eksperimentasi, yang menekankan bahwa informasi diperoleh untuk suatu fakta sehingga arah bergantung pada informasi tersebut. Scrum menggunakan cara yang berulang untuk menangani kerentanan proyek yang diharapkan dan peluang kontrol. (Ritonga et al., 2021)

Proses peningkatan produk memiliki tahapan seperti *preparation*, *examination*, *plan*, dan *execution*. (Pratama et al., 2022)

Dalam era globalisasi yang sedang berlangsung, tugas inovasi data telah bergerak sedikit dari yang digunakan secara eksklusif sebagai media untuk membantu tugas-tugas perusahaan, menjadi pendorong untuk

perubahan mendasar dalam desain, tugas, dan eksekutif perusahaan. Ini untuk meningkatkan efisiensi, menurunkan biaya, mengembangkan arah lebih lanjut, mengembangkan koneksi klien, dan mengembangkan aplikasi. (Mahendra et al., 2018)

Salah satu gambaran peningkatan teknologi data dalam dunia kerja adalah sistem penanganan data yang canggih dimana sistem ini tidak lagi menggunakan siklus manual, misalnya sistem pengumpulan informasi yang sebelumnya menggunakan secarik kertas dan sekarang dapat menggunakan teknologi komputer yang diperkenalkan di dunia kerja. kerangka untuk membuatnya lebih mudah untuk menangani informasi. Hal ini mempermudah pekerjaan dan dapat meminimalisir kesalahan meskipun framework tidak terlepas dari manfaat dan hambatannya.. (Eriana, 2022)

Di era sekarang ini, pemanfaatan web berkembang pesat. Visioner bisnis menggunakan inovasi sebagai situs penting untuk memberikan detail barang kepada individu tanpa pelanggan dibatasi oleh jarak. Jika pembeli hanya ingin melihat produk yang dijual, mereka harus langsung ke toko dan menghabiskan waktu cukup lama. (Kusumawardhani & Triayudi, 2021)

Saat ini Toko Wongso merupakan toko yang berbasis manual dalam sistem penjualan. Toko Wongso masih menggunakan sistem tradisional yaitu calon pembeli datang ke toko lalu menuliskan barang apa saja yang ingin di beli di secarik kertas dan menunggu dilayani lalu masuk ke tahap pembayaran, kemudian saat toko ramai pengunjung akan terjadi sesuatu hal yang kurang disiplin dimana pembeli yang datang dengan urutan terakhir seringkali melakukan pelanggaran antrian. Ini dipandang kurang kuat dalam pergantian peristiwa mekanis yang semakin modern. Rancangan kerangka ini seharusnya bekerja dengan sistem perdagangan yang terjadi dengan pesanan yang dilakukan melalui kerangka sistematis.

Mengingat masalah ini, kemajuan diharapkan untuk mengatasi masalah perdagangan saat ini, diketahui bahwa perlu adanya sistem penjualan

first in first out. Inovasi yang diusulkan yaitu adanya sebuah Algoritma First In First Out Penjualan Sembako Menggunakan Scrum Agile Framework Berbasis Web sehingga dapat secara mudah diakses oleh pembeli melalui internet agar efisiensi dan efektivitas dalam pelayanan dapat meningkat berbanding lurus dengan meningkatnya pembeli.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah yang dibuat sebagai berikut:

- a. Bagaimana memastikan bahwa pembeli dapat dengan mudah melakukan pemesanan?
- b. Bagaimana memastikan bahwa pembeli dilayani sesuai dengan urutan pemesanan?
- c. Bagaimana sistem penjualan dapat memberitahukan apa yang dijual toko melalui website secara baik dan jelas?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalahnya maka penelitian ini bertujuan membuat sistem penjualan sembako berbasis web dengan algoritma first in first out. Ini akan memudahkan pelanggan untuk melakukan pembelian dan memungkinkan pemilik bisnis untuk meningkatkan kualitas pelayanan mereka.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dipilih untuk membatasi pembuatan aplikasi ini yaitu:

- a. Penelitian pembuatan Sistem Penjualan ini hanya dilakukan pada satu toko yaitu Toko Wongso.
- b. Aplikasi yang dibangun berbasis web.
- c. Sistem hanya memproses bagian pemesanan produk, pengolahan data produk dan pendataan dari transaksi secara otomatis pada sistem.

## 1.5 Kontribusi Penelitian

Kontribusi dalam penelitian ini adalah:

### a. Untuk Toko Wongso

1. Memutakhirkan sistem penjualan yang dilakukan secara tradisional dengan sistem komputer.
2. Memberi kemudahan kepada pembeli dalam melakukan transaksi pemesanan.
3. Membantu memberikan sistem pelayanan yang efektif dan efisien bagi pembeli.
4. Menambah wawasan mengenai perangkat komputer sebagai alat untuk mempermudah dalam pengelolaan data barang.
5. Membantu toko agar lebih efisien dalam perhitungan hasil laporan penjualan.

### b. Bagi Penulis

1. Menuangkan ilmu yang didapat selama di bangku kuliah.
2. Mencari masalah serta menyelesaikannya dengan membuat aplikasi penjualan sembako berbasis web.
3. Memperkaya ilmu, wawasan serta pengalaman.

### c. Bagi Universitas

1. Sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.
2. Sebagai bahan tambahan ilmu informatika pada universitas.